



# **C# Avançado**

## **Exercícios Propostos**

**Programação em Rede**

## 1 Exercício

Crie uma aplicação cliente-servidor que utiliza o protocolo TCP/IP para comunicação.

O servidor fica aguardando clientes se conectarem. Cada cliente que se conecta envia o seu nome e o servidor armazena a referência deste cliente. Toda vez que uma mensagem é digitada no servidor, seguida de ENTER, ela é repassada a todos os clientes conectados.

O cliente deve ser capaz de se conectar a um servidor, em um host e porta conhecidos. Quando a conexão é estabelecida, o cliente envia o seu nome (que deve ser digitado pelo usuário via teclado) e fica aguardando o recebimento de mensagens do servidor. Quando uma mensagem é recebida, o cliente deve mostrá-la na tela.

## 2 Exercício

Crie a mesma aplicação do Exercício 1, mas utilizando comunicação em rede através do protocolo UDP/IP.